

习作：记一次游戏

学 案	
学习目标	<p>1. 引导学生抓住重点，按先后顺序将玩游戏的过程写具体，做到用词准确，语句通顺。并写清参加游戏的人物、时间和地点。</p> <p>2. 培养学生认真观察的能力。指导学生把自己在游戏中做的事情和印象较深的内容记叙清楚，并能清楚明白地表达自己的感受和想法。</p> <p>3. 激发学生表达的兴趣和欲望，引导学生清楚、有条理地写话，并给习作拟一个恰当的题目，尝试用修改符号修改习作。</p>
学习重难点	【重点】 【难点】 按一定的顺序将游戏过程写清楚。
学习过程	学习内容
预学	一、回忆自己玩过的游戏。
	二、按先后顺序将玩游戏的过程描述具体。
预学自测	试着动手写一写你玩过的游戏。
思学质疑	在本次学习过程中，你有什么困惑或建议请写下来吧！
导入	【谈话导入】 同学们，你们喜欢玩游戏吗？大家玩过丢沙包、抢椅子、跳长绳、老鹰抓小鸡……这些游戏吗？老师相信大家肯定都玩过许多游戏，并且这些游戏在我们的脑海里也留下了深刻的印象。那么，怎样让这些游戏永远留在记忆中呢？今天，我们就来写一写玩过的游戏吧！
共学	【交流讨论】 1. 审清题意。 本次习作要求我们写一次有趣的 game，可以写传统游戏，也可以写新游戏；可以是室内的，也可以是室外的。我们不仅要把游戏过程写清楚，还要写一写自己的心情，并学会自己修改习作。“记一次游戏”属于叙事的范围，因此，要按照事情发展的顺序来写。习作前，可以结合自己在游戏中的感受，给习作拟个恰当的题目。例如：

有趣的“猫捉老鼠”、难忘的“老鹰抓小鸡”等。

2. 确定重点。

写清楚游戏过程中各个环节的发展变化，尤其是有趣的地方要具体、细致地写出来，同时还要把参加游戏的不同人物的不同反应写清楚，但不可面面俱到，要抓住典型情节来写。同时，还要写出自己在游戏中做了什么，印象比较深的是什么。

3. 选择材料。

写一次有趣的游戏，是为了突出游戏给同学们带来的快乐和教育启迪。大家经常玩各种有趣的游戏，如丢沙包、跳长绳、猜谜语、一二三木头人等，但这篇习作不能把我们玩过的游戏全写进去，而应对习作的材料加以筛选、提炼、加工，把你最感兴趣、印象和感受最深刻的一次游戏写下来。

(1) 初选习作对象。认真回忆一下自己玩过的游戏，通过比较、分析，挑选出印象最深刻的一次有意义的游戏作为习作对象，同时拟出恰当的标题。

(2) 再选习作要点、事例。选好了游戏后，就要仔细回忆这次游戏的具体过程，用笔一一列出来，根据中心决定取舍，把与中心有关的内容作为习作要点。

(3) 精选习作重点。习作要点确定之后，就要考虑将其中最能表达中心的精彩情节作为重点材料来详写，同时安排好详写的层次。

4. 指导说话、习作。

(1) 口述指导。想一想，回答：

①你对参加过的哪些游戏最感兴趣？（比如两人三足跑、袋鼠跳、坐地起身、智力游戏等。）这些游戏中哪个给你留下的印象最深？

②这次游戏为什么给你留下了深刻印象？哪些环节非常有趣，使你当时特别兴奋，过后难以忘怀？（老师提示学生将有趣的环节说清楚、明白、完整，指导学生确定习作重点。）

③这次游戏的具体经过是怎样的？（包括什么时间，什么地点，什么人组织，哪些人参加，他们的动作、语言、神态怎样，游戏的

结果如何等。老师要帮助学生仔细回忆，先把过程讲清楚，然后引导学生确定习作要点。）

④这次游戏给你的最大收获是什么？（要结合实际谈，不可过于牵强。帮助学生确定中心思想。）

（2）指导习作。

①按事情的发展顺序，交代清楚时间、地点、人物及事情的起因、经过和结果，注意记叙的顺序。

②处理好点和面的关系，抓住重点写具体。点面结合、突出重点，是写好游戏的一个主要方法。所谓“面”是指一定场合下的特定情景，包括人物、事件及人物的感受、周围的环境。所谓“点”指的是重点细节，是具有典型性的人、事及景物。点面结合，就是在写作时，能围绕中心，将个体和群体，事物的局部和整体结合起来，做到重点突出。一次游戏过程中，总有精彩的部分，因此，写好精彩部分，写好精彩部分中参加者和观众中的主要人物，则是写好本篇习作的关键。应该说，写游戏，没有写好重点部分就算不上一篇好的习作。

③写出玩游戏过程中的心情，以增强习作的感染力，使习作的内容更加生动形象。

【欣赏范文】

1. 课件出示范文

请学生尝试着评价每一自然段的作用，解析范文。

2. 学生交流。

3. 教师小结方法。

【拟定草稿，尝试修改】

1. 老师小结：总之，要学会在习作中选择一个你感兴趣的去游戏去详细写，写游戏时，要按照一定的顺序，写好游戏的过程，表达真情实感，相信同学们一定能把习作写好。

2. 学生按照要求写草稿。

3. 尝试修改。

	<p>(1) 读一读自己的习作，看看有没有错别字，语句是否通顺，是否把游戏过程写清楚了。</p> <p>(2) 用修改符号认真修改习作。</p> <p>4. 将修改好的习作誊写在习作本上。</p>
<p>随堂练习</p>	<p>一、 在阅读中学习方法</p> <p style="text-align: center;">骑“大马”</p> <p>小时候，似乎什么东西都可以拿来一玩，比如蓖麻秆，就曾是我们孩子的爱物。</p> <p>蓖麻秆带给我们孩子快乐，是在秋天里。蓖麻作为油料作物，它的秆子不像玉米秆子一样直上直下的只是一根光棍棍，而是枝枝杈杈的，像一棵没有长大的树。秋天到了，蓖麻子成熟了，摘掉了，蓖麻秆也就该被砍倒了，于是，我们孩子玩蓖麻秆的时候也就来临了。当然，我们决不会直白白地说玩蓖麻秆，我们说骑“大马”，或是说骑“自行车”，而我更喜欢说是骑“大马”。骑“大马”多好啊，脚踩马蹬，手执马缰，尽显勃发英姿，何其威武雄壮！因此一看见大人们在收割蓖麻，我们就有点按捺不住了，就会身不由己走到近前去。大人们也挺理解我们挺配合我们的，见我们过来了，就会说：“别来这儿碍手碍脚的，去，骑大马吧。”说着就用镰刀砍下一棵蓖麻秆，“噌噌”几下将枝枝梢梢砍个干净，只留下两个丫杈，于是蓖麻秆就变成一个“丫”字了，而那“丫”字上边的倒八字，就是马缰，就是“飞鸽牌”或“永久牌”自行车的车把了。我们手握“马缰”，将蓖麻秆往两腿间一夹，嘴里“得儿——驾”一声，就开始发了“疯”，一个个在房前屋后左街右巷狂奔一气。我们玩打仗，大有骏马奔驰保边疆之势；也玩娶媳妇，嘴里还会喊几句：“新媳妇，作怪哩，不吃馍馍吃菜哩。”还比赛谁的“大马”跑得快，一个个小伙伴拼尽全力，快要吐血。我们虽然累得气喘吁吁，大汗淋漓，但却乐此不疲，痛快至极，直到玩得人困，“马”废——是的，人困“马”废，人困了，“马”是不会乏的，只能废，不是这儿折了，就是那儿断了——于是我们一个个像吃了败仗的将军，将蓖麻秆随手一扔，</p>

拖着沉重的双腿，灰头土脸，低头耷脑地各回各家，各找各妈……多少年过去了，当年骑“大马”的情景依然清晰如昨，历历在目。我禁不住便想，孩子时候真好啊，对什么似乎都抱有一种浓厚的兴趣，即使就这么一根简简单单的蓖麻秆，却也可以玩出绝好的兴致来。而现在，万念俱灭一般，不论干什么——年龄老大不小了，还是别说玩了吧——都提不起半点兴致来，于是不得不承认，自己的确是老了。而人如果老了，却仍能始终保持一颗永远不老的心，那又该多好啊！

此刻，神思沉浸在遥远的童年的记忆里，我仿佛又一次骑上“大马”了，耳际隐约响起“得儿——驾”一声喊，我似乎脚下生风，又骑着“大马”狂奔起来……

1. 这篇文章回忆了作者小时候玩的游戏是()

- A. 骑大马。 B. 骑自行车。
C. 把蓖麻秆当“大马”或“自行车”骑。

2. 骑“大马”的季节是秋季，从()中可知道。

- A. 比如蓖麻秆，就曾是我们孩子的爱物。
B. 秋天到了，蓖麻子成熟了，摘掉了，蓖麻秆也就该被砍倒了，于是，我们孩子玩蓖麻秆的时候也就来临了。

3. 骑“大马”得有“马”，“马”是怎么来的？作者具体写出了大人一连串的动作：用镰刀_____一棵蓖麻秆，将枝枝梢梢_____个干净，只_____下两个丫杈，于是蓖麻秆就变成一个“丫”字了，而那“丫”字上边的倒八字，就是马缰，就是“飞鸽牌”或“永久牌”自行车的车把了。

4. 在骑“大马”的过程中，“我们”是怎么玩的？

预学自测参考答案（略）

随堂练习参考答案

一、1. C 2. B

3. 砍下 砍 留

4. ①玩打仗；②玩娶媳妇；③比赛谁的“大马”跑得快。

(二)1. 吹肥皂泡 阴雨时节

2. A C

3. 这肥皂泡很美丽，五色的浮光，在那清澈透明的球面上乱转 大家都悬着心，仰着头，屏住呼吸

4. 且送着它们，我们心里充满了快乐、骄傲与希望。